



Combat Briefing

Kampfanweisungen

Explications du Combat



Better Dead Than Alien

Loading Better Dead Than Alien

Amiga

Turn on your computer with the Better Dead Than Alien disk in the internal drive. The software will auto start.

Atari ST

Turn on your computer with the Better Dead Than Alien disk in the internal drive. When the Better Dead Than Alien icon appears, double click to start the game.

Ship Control

See Figs 1 and 2 for the default control settings. To change the defaults select from the setup screen prior to engagement.

Hit HELP to pause and again to bring up the help screen. UNDO (DEL on the Amiga) resumes. UNDO (DEL on the Amiga) also quits any text screen. ESC aborts a game.

Fig 1.

| | Player 1 or single player | Player 2 |
|----------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Amiga | Mouse in port 1 or keyboard | Joystick in port 2 or keyboard |
| Atari ST | Mouse in port 0 or keyboard | Joystick in port 1 or keyboard |

Fig 2.

| | Player 1 or single player | Player 2 |
|-------|------------------------------|----------|
| Up | Cursor | Q |
| Down | keys | A |
| Left | | O |
| Right | | P |

.... Combat Briefing



Your Mission

Your mission is to wipe out Alien waves as they appear in the battle zone. Be prepared to face all manner of unearthly beings. Some may be easily destroyed – do not be deceived; those that come after can be stubborn and lethal. But do not fear, help is at hand. You can win devastating extra battle powers and, during Master Alien waves, the freedom to move over the entire battle zone.

An Alien is at its weakest when its eyes glow a putrid green. Blast a greeny and it will release a power capsule which can be picked up by your ship. The Power Capsule can recharge your Power Bars or, if one of the panel icons is flashing, boost your fire power with the indicated Destructivity Intensifier as depicted in Fig 3. Normally, any enhanced fire power you gain will be exhausted by the end of the current wave. Blast the last greeny in a wave however and the power so attained will carry through into the next.

Fig 3.

- 1 Lazer Scatter Bolts
- 2 Auto repeat saturation blast – Devastating but consumes huge amounts of energy.
- 3 Stun – Causes Alien confusion, temporarily slowing their advance.
- 4 Clone Ship – Doubles your ship and fire power.
- 5 Multiple Blast – Fires a burst of missiles for single energy drain.
- 6 Armour Missile – Blasts an entire rank of Aliens.
- 7 Neutron Bomb – Weakens all the Aliens in a wave with deadly radiation sickness.
- 8 Shield – Affords limited protection from Alien fire.
- 9 Power Bars – Your energy reserves. Beware: without energy you are helpless, at the mercy of the Aliens. Aliens do not show mercy.





Lieber tot als Ausserirdich

Speichern von “Leiber tot als Ausserirdisch”

Amiga

Schalten Sie Ihren Computer ein, indem Sie die “Leiber tot als Ausserirdisch” – Disk in den Drive einlegen. Die Software setzt sich automatisch in Betrieb.

Atari ST

Schalten Sie Ihren Computer ein, indem Sie die “Leiber tot als Ausserirdisch” – Disk in den Drive einlegen. Wenn das Spielsymbol erscheint, klicken Sie zweimal um das Spiel zu starten.

Raumschiffkontrolle

Sie sehen auf Schema 1 und 2 die Standard-Kontrolleinstellungen. Wenn Sie den Standard ändern wollen, verweisen Sie sich auf das Aufbauschema, bevor der Kampf beginnt.

Bedienen Sie HELP um zu pausieren und erneut, um den Help-Bildschirm aufzurufen. UNDO (DEL bei Amiga) dient zur Wiederaufnahme. UNDO (DEL bei Amiga) schaltet auch jeglichen Text auf dem Bildschirm aus. ESC stoppt das Spiel.

Schema 1

| | Spieler 1 oder einzelner Spieler | Spieler 2 |
|----------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Amiga | Maus in Port 1 oder Keyboard | Joystick in port 2 oder Keyboard |
| Atari ST | Maus in port 0 oder Keyboard | Joystick in port 1 oder Keyboard |

Schema 2

| | Spieler 1 oder einzelner Spieler | Spieler 2 |
|--------|-------------------------------------|-----------|
| hoch | Cursor | Q |
| unten | Tasten | A |
| links | | O |
| rechts | | P |

.... Kampfanweisungen



Ihre Aufgabe

Ihre Aufgabe ist es, Schwärme von Ausserirdischen zu vernichten, sobald diese in der Kampfzone auftauchen. Seien Sie auf alle Arten von ausserirdischen Wesen gefasst. Einige können leicht zerstört werden – lassen Sie sich nicht täuschen; diejenigen, die nachkommen, können harträckig und vernichtend sein. Aber seien Sie unbesorgt, für Hilfe ist gesorgt, Sie können zerschmetternde Extra Kampfpower gewinnen, und die Freiheit, sich auf der gesamten Kampfzone zu bewegen während Schwärmen von ausserirdischen Gebietern.

Ein Ausserirdischer ist am verwundbarsten, wenn seine Augen giftgrün leuchten. Zerschmettern Sie ein Grünauge und er gibt eine Kraftpille frei, die von Ihrem Raumschiff aufgenommen werden kann.

Diese Kraftpille vermag Ihre Power Bars aufzuladen, oder, wenn eines der Panel Icons blinkt, Ihre Feuerstärke auf die Spitze zu treiben mit den angezeigten Zerstörungsverstärkern, dargestellt in Schema 3.

Normalerweise wird jede gesteigerte Feuerstärke, die Sie gewinnen, bis zum Ende eines angreifenden Schwarmes aufgebraucht sein. Zerschmettern Sie den letzten Grunemann eines Schwarmes und die somit erreichte Power wird auf den nächsten Schwarm übertragen.

Schema 3

- | | |
|--|---|
| 1 Lazer Scatter Bolts | 5 |
| 2 Auto repeat saturation blast – zerschmetternd, verbraucht aber enorme Energiemengen. | 6 |
| 3 Stun – bewirkt Feindverwirrung, verlangsamt zeitweise deren Vormarsch. | 7 |
| 4 Clone Ship – Verdoppelt Ihre Schiff- und Feuerpower. | 8 |
| | 9 |
- 5 Multiple Blast – Feuert ein Bündel von Geschossen gegen einfache Energieverbrauch.
- 6 Armour Missile – zerschmettert ein ganzes Heer von Angreifern.
- 7 Neutron Bomb – Schwächt alle Ausserirdischen eines Schwarmes mit tödlicher Strahlenkrankheit.
- 8 Shield – gewährt beschränkten Schutz vor feindlichem Feuer.
- 9 Power Bars – Ihre Energiereserve. Vorsicht: ohne Energie sind Sie hilflos dem Feind ausgeliefert. Ausserirdische haben kein Mitleid.



Plutot Mort qu'Extra-Terrestre

Amiga

Allumez votre ordinateur avec la disquette, BETTER DEAD THAN ALIEN dans le lecteur interne. Le programme se mettra en marche automatiquement.

Atari ST

Allumez votre ordinateur avec la disquette, BETTER DEAD THAN ALIEN dans le lecteur interne. Quand le logo BETTER DEAD THAN ALIEN apparaît sur l'écran, cliquer 2 fois pour démarrer le jeu.

Controle du Vaisseau

Voir figures 1 et 2 pour les options par défaut. Pour modifier ces options, faites votre sélection sur l'écran de présentation avant de commencer.

Presser HELP pour arrêter puis faire revenir l'écran d'aide. UNDO (DEL sur Amiga) permet de recommencer. UNDO (DEL sur Amiga) interrompt également tout écran explicatif. ESC - perm d'arrêter le jeu.

Figure 1

| | Joueur 1 ou un seul joueur | Joueur 2 |
|----------|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Amiga | Souris dans le port 1 ou clavier | Joystick dans le port 2 ou clavier |
| Atari ST | Souris dans le port 0 ou clavier | Joystick dans le port 1 ou clavier |

Figure 2

| | Joueur 1 ou un seul joueur | Joueur 2 |
|--------|-------------------------------|----------|
| HAUT | curseur | Q |
| BAS | touches du clavier | A |
| GAUCHE | | O |
| DROITE | | P |

.... Explications du Combat



Votre Mission

Votre mission est d'anéantir les vagues d'extra-terrestres à mesure qu'ils apparaissent sur le champ de bataille. Soyez préparé à faire face à toute conduite inconnue chez les Terriens. Certains seront faciles à détruire – ne vous y fiez pas; il se peut que les suivants soient têtus et mortels pour vous. Mais n'ayez pas peur, vous pouvez avoir de l'aide: vous pouvez gagner des forces supplémentaires et aussi, pendant les arrivées par vagues des Maîtres Extra Terrestres, la liberté de parcourir la zone de combat toute entière.

Un extra-terrestre est le plus faible quand ses yeux émettent une lumière d'un vert de pourriture. Si vous réussissez à en atteindre, la capsule d'Énergie ainsi libérée pourra être captée par votre vaisseau. La Capsule d'énergie peut recharger vos Barres d'Energie ou, si un logo clignote, augmenter votre puissance de combat au moyen de l'Intensificateur de Destruction comme décrit figure 3. Normalement, toute augmentation d'énergie ainsi gagnée sera éprouvée à la fin de la vague en cours. Cependant si vous atteignez les derniers yeux verts d'une vague, la puissance ainsi obtenue vous restera pour la vague suivante.

Figure 3

- 1 Lazer Scatter Bolts
 - 2 Auto Repeat Saturation Blast – meurtrier mais consomme une quantité énorme d'énergie
 - 3 Stun – surprend les Extra-Terrestres, ralentissant temporairement leur avance
 - 4 Clone Ship – double la puissance de votre vaisseau et votre puissance de tir
 - 5 Multiple Blast – envoie de multiples missiles tout en consommant l'énergie d'un seul
 - 6 Armour Missile – détruit tout un rang d'Extra Terrestre
 - 7 Neutron Bomb – affaiblit tous les Extra Terrestres d'une vague en leur envoyant de la radiation
 - 8 Shield – vous offre une protection limitée
 - 9 Power Bars – votre réserve d'énergie. Attention! Sans énergie, vous ne pouvez rien, vous êtes à la merci des Extra-Terrestres. Et ils ne pardonnent pas.
-
- The diagram consists of a vertical column of nine numbered boxes (1 through 9) arranged from top to bottom. A dashed vertical line connects the centers of these boxes. Below the bottom-most box (9), there is a horizontal line with three vertical tick marks on each side, indicating a continuation or a row below.

Electra

© ELECTRA 1988 16b Worcester Place, Oxford OX1 2JW, England Telephone (0865) 54195 Fax (0865) 310084